

銀河英雄伝説

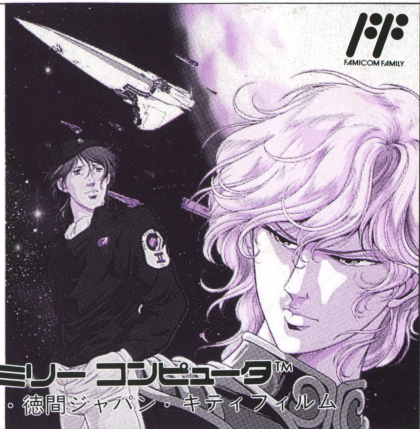
《わが征くは星の大海》

KSC-GE

任天堂

ファミリーコンピュータ™

©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム



このたびはケムコの「銀河英雄伝説」をお買いあげいただきまして、誠に
ありがとうございます。ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この
「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

使用上の注意

1. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
3. 端子に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないでください。故障の原因となります。
4. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
5. テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
6. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。

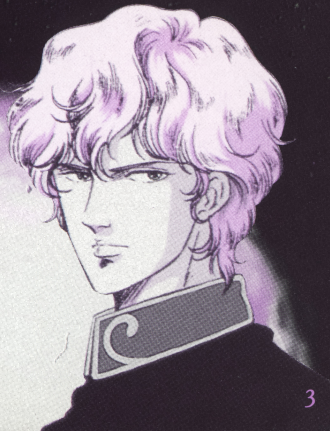
銀河英雄伝説

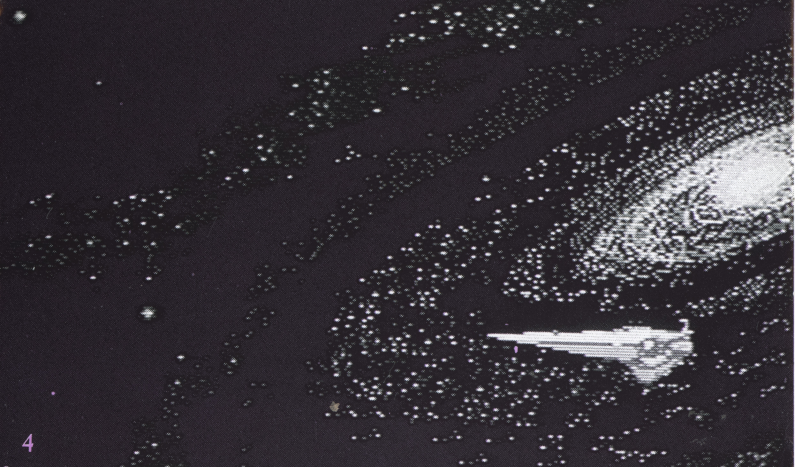
ぎん が えいゆう でんせつ 銀河英雄伝説プロローグ.....	2
かんたい じょうきょう せつめい 艦隊の状況の説明.....	6
コントローラーの操作.....	8
い どう かんが かた 移動するにあたっての考え方.....	10
ていさつ じょうほう 偵察と情報.....	12
きゅうそく ほ きゅう 休息と補給.....	14
たたか かた 戦い方について.....	16
たたか 戦い.....	18
ターンについて.....	20
りょうぐん せんりよく しょうかい 両軍の戦力の紹介.....	22
テレホンカードプレゼント.....	24



ひと いま たか
人は今も戦い
そしてこれからも戦う
しかし、この^{こうだい}広大な^{ぎん}銀河
^{たか}戦いを^お終わらせようと
^{たか}戦いを^お終わらせるため
解^とき得^えぬ^む矛盾^{じゆん}に
これは、そんな^{ぎん}銀河^がの

を^{つづ}続けている。
ことをやめないだろう。
の^{なか}中で、それを^し知りつつも、
した^ふ二人^{たり}の男^{おとこ}がいた。
に^{たたか}戦いつづけるという
悩^{なや}みながら……。
英^{えい}雄^{ゆう}たちの^{ものがたり}物語である。





う ちゅうれき ねん
宇宙暦795年——。

じん るい ぎん が けい しん しゅつ ぎん が ていこく じ ゆうわくせいどうめい ぶん れつ
人類は銀河系へ進出し、銀河帝国と自由惑星同盟に分裂した。

その二つの国家は終わりのない戦いを続け、長期にわたる戦争に人々は
ひ へい じ だい こうちゃく せん せん しゅうけつ ひと ひと せん そう かい
疲弊していた。時代は、膠着した戦線を終結させ、人々を戦争から解
ほう えいゆう もと あら ふ たり てん さい じょうしょう てん さい
放させる英雄を求めていた。そこに現われた二人の天才。常勝の天才・
ラインハルト=フォン=ミューゼル。不敗の魔術師・ヤン=ウェンリー。
だが歴史は皮肉にも、この二人を同じ国に生まれさせはしなかった。
かた ぎん が ていこく かた じ ゆうわくせいどうめい かれ ら ふ たり てきどう し ち ぼう かぎ
片や銀河帝国、片や自由惑星同盟、彼等二人は敵同士として智謀の限り
をつくし、戦うことになったのである……。

きみ たいしょう お たたか
君はラインハルト=フォン=ミューゼル大將となり、この終わりのなき戦い
しゅう し ふ う たたか
に終止符を打つために戦わなければならない……。



銀河英

だいいっしょう

第1章

ていこくかんたい かんちよう にゆうでん
11の帝国艦隊の艦長より入電。

じようきよう おう かんたい じようたい ほうこく ほうこく ないよう つぎ
状況に^{おう}応じて、その艦隊の状態が報告される。報告される内容は、次の通り

い どうりよく
移動力…… 1度の移動で動ける距離・スピード。

へい ひろう ど たたか い どう しょう へいたい ひろう ど あ しょうじ
兵の疲労度……戦いや、移動で生じた兵隊の疲労の度合いを表示する。

ひろう ど たたか かんたい えいきょう
疲労度は、戦い、艦隊ダメージに影響する。

雄伝説

ほうこく 『報告』



エネルギー……移動^{い どう}によって消費^{しょう ひ}した残り^{のこ}のエネルギー量^{りょう ひょう じ}を表示。エネルギーが0になると補給^{ほ きゅう}部隊^{ぶたい}が到着^{とうちゃく}するまで動く^{うご}事はできない^{こと}。

食糧^{しょくりょう}……作戦^{さくせん}が始^{はじ}まってから日数^{にっすう}がたつほど少^{すく}なくなる。食糧^{しょくりょう}が0になると兵隊^{へいたい}の疲労度^{ひ ろう ど}が上^あがる。

食糧^{しょくりょう}の補給^{ほ きゅう}は、補給^{ほ きゅう}のできる星^{ほし}まで移動^{い どう}しなければならない。

艦隊^{かんたい}ダメージ……戦^{たたか}いや、流星群^{りゅうせいぐん}との衝突^{しょうとつ}で受^うけたダメージを表示^{ひょう じ}する

艦隊^{かんたい}ダメージは、戦^{たたか}いや移動力^{い どう りょく}に影響^{えい きょう}する。艦隊修理^{かんたいしゅうり}のできる星^{ほし}に移動^{い どう}しないと直^{なお}すことはできない。



銀河英

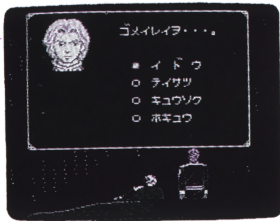
だい しょう 第2章

ふくかん 副官のジークフリード・キルヒアイス ちゅう さ 中佐の じょげん 助言を さんこう 参考に てっかく 適確な はんだん 判断の
もとかくかんたい 元各艦隊に し れい 指令を出さなくてはならない。



雄伝説

『指令』



↓ ……コマンド^{えら}を選ぶ。

⇄ ……移動^{い どう}する星^{ほし}を選ぶ。

→ ……戦^{たたか}いのフォーメーション^{えら}を選ぶ。

Aボタン ……決定^{けってい}する。

▼ が点滅^{てんめつ}している時は、次のメッセージ^{つぎ ひょうじ}を表示する。

Bボタン ……キャンセルする。

スタートボタン ……ゲームスタート。



銀河英

だい しょう

第3章

艦隊を今いる星から別の星へ移動させる。

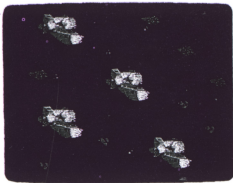
この時、その艦隊の移動力・残りのエネルギーを考慮に入れなければならない。

戦略的に重要な星には多くの艦隊を集結させる事も重要である。

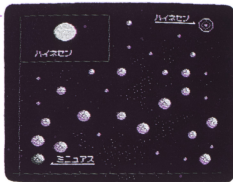
画面の中の「イドウ」に十字キーの上下で赤いマークを合せてAボタン。
宇宙地図では移動したい星に十字キーでカーソルを合わせてAボタンを
押す

雄伝説

『移動』



い どう かい し こ かんたい
移動を開始する1個艦隊



う ちゅう ち ず
〈宇宙地図〉



ひだりした いていこくがわ ほんきよ ち み みぎうえ ちい み
左下には、帝国側の本拠地「ミニュアス」が見える。右上の小さく見える
ほし いていこくがわ もくてき ち どうめいぐん ほんきよ
星が、帝国側の目的地でもあり、同盟軍の本拠でもある「ハイネセン」。

う ちゅう ち ず さん じ げんこうせい
宇宙地図は、三次元構成。

ちか み ほし じつ み め おく どう ほし
近くに見える星でも、実は見た目から奥、遠くにある星もある。

ほし きより ていさつ し
これらの星の距離は偵察によって知ることができる。



銀河英

だい しょう 第4章

艦隊の単座戦闘機で指定した星へ偵察を送る。得られる情報は次の通りである。

- その星までの距離。
- 艦隊移動で何日かかるか。
- その星で何ができるか、(補給・艦隊の修理)
- 敵艦隊(防衛隊)の戦闘フォーメーション。
- 敵移動艦隊指揮官の名。

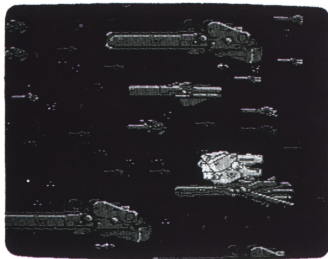
雄伝説

『ていさつ 偵察』

ていさつ むか ていこくぐんたん ざ せんとう き
偵察に向う帝国軍単座戦闘機

「ワルキューレ」。

ていさつ き よくじつ き かん
偵察機は翌日帰還する



が めん なか じゅう じ じょう げ あか あ
画面の中の「テイサツ」に十字キーの上下で赤いマークを合わせてAボタ
ン。う ちゅう ち す ていさつ ほし じゅう じ あ
宇宙地図では偵察したい星に十字キーでカーソルを合わせてAボタ
ンを押す。



銀河英

だい しょう きゅう 第5章『休

きゅうそく 『休息』

たたか つか へいたい きゅうそく
戦いで疲れた兵隊を休息させる。

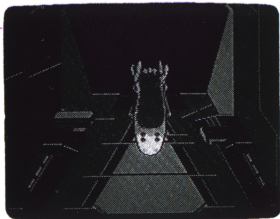
へい ひろう ど きゅうそく かいふく
兵の疲労度は、休息により回復させることができる。

ただし、休息中に敵艦隊の攻撃を受けることがあるので休息地を選ぶこ
とがじゅうよう
重要である。

が めん なか じゅうじ あか あ
画面の中の「キュウソク」に十字キーで赤いマークを合わせてAボタンを
お
押す。

雄伝説

そく 息 『補給』



ほ きゅう 『補給』

しょくりよう ほ きゅう
食糧やエネルギーを補給する。

ただし、ほ きゅう ほし ちゅう い
補給ができない星もあるので注意しなければならない。

ほ きゅう か のう ほし じ ぜん ていさつ ていさつ き ほうこく い どう
補給可能な星かどうかは、事前の偵察での偵察機からの報告や、移動に
よりとうちやく ほし にゅうでん し
到着した星からの入電で知ることができる。

が めん なか じゅうじ あか あ お
画面の中の「ホキユウ」に十字キーで赤いマークを合わせてAボタンを押
す。



銀河英

だい しょう
第6章

移動した星で敵艦隊と遭遇した場合ただちに戦闘体勢に突入する。

戦闘フォーメーションは、7つ。

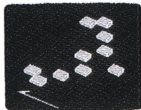
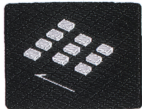
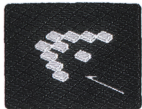
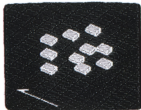
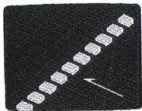
敵艦隊のフォーメーションを事前に偵察しておけば、有利なフォーメーションを組むことができる。

戦闘に影響する要因は次の通りである。

- フォーメーション
- 艦隊のダメージ度
- 兵の疲労度
- 艦隊の数

雄伝説

『遭遇』



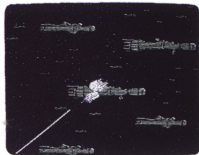
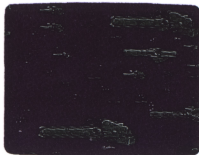
じゅうじ さゆう つぎつぎ ひょうじ
十字キーの左右でフォーメーションが次々と表示されるので、とりたい
フォーメーションをがめんに出してAボタンをおす。



銀河英

だい しょう 第7章

せんとう はじ
戦闘が始まった。フォーメーションのとり方は、^{かた}正しかったらうか。
^{ひとたびたか}一度戦いが始まってしまうと君はもう戦況を見守るしかない。

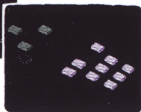
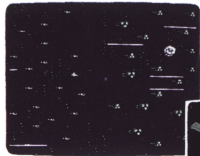


せんとうたいせい はい ていこくぐんいつ こ かんたい
戦闘体勢に入る帝国軍1個鑑隊。

こうげきかいし
攻撃開始。

雄伝説

かいせん 『開戦』



たたか お けっ か ほうこく
戦いが終わると、結果の報告がされる。

せんとう こうちやく ば あい たたか ぞっこう たいきやく はんだん かんたい
戦闘が膠着した場合、戦いを続行するか退却するかの判断は鑑隊にとっ
て重要な決断となる。



銀河英

だい しょう いちにち 第8章『一日』

ある回数^{かいすう}の動き^{うご}が終わると、1日^{いちにち}が経過^{けい か}したことになる。

これを1ターン^いと言い、その日^ひの全艦隊^{ぜんかんたい}の状態^{じょうたい}が表示^{ひょうじ}される。

艦隊^{かんたい}の状態^{じょうたい}は、表^{ひょう}として表示^{ひょうじ}され、それぞれの艦隊^{かんたい}への指令^{し れい}、現在位置^{げんざい い ち}、エネルギー残量^{ざんりょう}、食糧残量^{しょくりょうざんりょう}、兵^{へい}の疲労度^{ひ ろう ど}、艦隊^{かんたい}のダメージ^{ど あ}の度合い^{ひょう}が表示^じされる。

この状態^{じょうたい}をよく知り、翌日^しの作戦^{よくじつ}をねる事^{さくせん}が大切^{たいせつ}となる。



雄伝説

おの終わり』



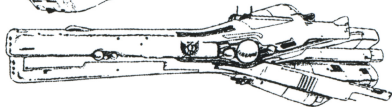
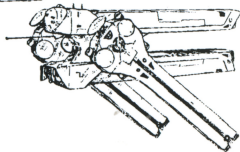
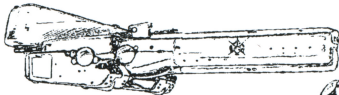
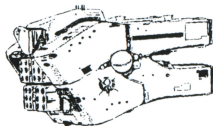
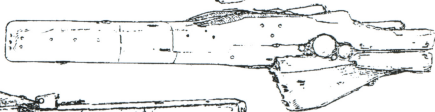
カンタイ	エネルギー	ジョウキョウ	ダメージ	ヒロウト
1	66	85	21	20
2	65	85	21	20
3	39	85	49	20
4	58	85	13	10
5	56	85	16	20
6	56	85	16	20
7	29	85	0	0
8	83	100	0	0
9	47	85	0	0
10	47	85	0	0
11	47	85	0	0

カンタイ	ジョウキョウ	ワフセイ
1	キュウソク	コリユーバースト
2	テイワツ	トリプラ
3	ホキュウ	ドリュアント
4	キュウソク	コリユーバースト
5	セントウ	ニユクテーナ
6	セントウ	ニユクテーナ
7	トウチャク	ドリュアント
8	イドウ	ヘルセボネ
9	イドウ	コリユーバースト
10	イドウ	コリユーバースト
11	イドウ	コリユーバースト



ていこくぐん
帝国軍

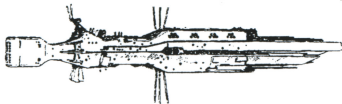
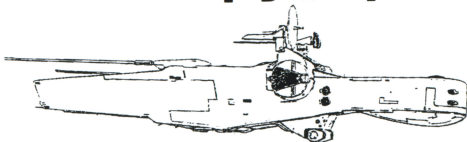
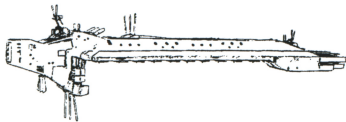
銀河英
せんりよく
戦力



雄伝説

しょうかい
紹介

どうめいぐん
同盟軍



きみ げつ い ない こうりゃく
君はハイネセンを1ヶ月以内に攻略できるか!!

テレホンカードプレゼント

み ごと げつ にち い ない お たたか しゅう し ふ う
見事、1ヶ月(31日)以内にこの終わりのなき戦いに終止符を打つことがで
きた君。その画面の写真をケムコまで送ってほしい。

せんちやく めい ひと ぎん が えいゆうでんせつ
先着500名の人に「銀河英雄伝説」のオリジナルテレホンカードをプレゼ
ントするぞ。



テレフォンサービス

札幌 011-221-2698 大阪 06-229-3258
仙台 022-221-8195 呉 0823-24-9999
東京 03-242-3401 松山 0899-45-0346
名古屋 052-581-2340 福岡 092-471-0700

ケムソフトの新作情報が聞ける。

コトブキシステム株式会社

本社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区 〒100

呉事業所 広島県呉市中通2丁目1番26号 〒737
TEL (0823) 21-3300

ほんしょうひん れんしゃ きのう しょう
本商品は連射機能の使用はできません。

Heldersagen
Som
Kosmosinset

 **KEMCO**

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。